

**GOLDEN AGE**Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang
Anak Usia DiniOnline ISSN: [2477-4715](https://doi.org/10.14421/jga.2021.62-02)

JGA, Vol. 6(2), Juni 2021 (67-78)

DOI: <https://doi.org/10.14421/jga.2021.62-02>

Gawai pada Anak Usia Dini: Peran Ibu dalam Pendampingan Anak Era Disrupsi 4.0

Devi Widyandari*✉, Ega Asnatasia Maharani*

*Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Diterima: 05 02 2021 :: Disetujui: 01 07 2021 :: Publikasi online: 04 07 2021

Abstrak Kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, mengharuskan orang tua khususnya ibu untuk melek teknologi. Gawai saat ini menjadi kebutuhan primer, terlebih kondisi *School from Home* segala sesuatu harus *online*. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis tingkat peran orang tua khususnya ibu dalam penggunaan gawai pada anak usia dini di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Metode penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif deskriptif jenis *survey*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase sehingga data yang disajikan menunjukkan tinggi rendahnya peran ibu dalam penggunaan gawai pada anak. Hasil penelitian ini menunjukkan peran ibu di Provinsi DIY berada pada kategori sedang dengan 44,8%. Sementara peran ibu berdasarkan dimensi pengasuhan berada pada kategori sedang dengan 34% pada dimensi kehangatan dan 41,2% pada dimensi kontrol. Peran ibu masuk dalam kategori sedang dapat disebabkan oleh berbagai hal seperti tingkat pendidikan terakhir, persepsi ibu terhadap penggunaan gawai selama *School from Home*, dan media hiburan anak. Temuan penelitian ini memberikan implikasi kepada orang tua khususnya ibu untuk meningkatkan pendampingan dalam penggunaan gawai pada anak.

Kata kunci: gawai, ibu, anak usia dini

Abstract Technological advances that are growing rapidly, require parents, especially mothers, to be technology literate. Gadgets are now a primary need, especially the condition of *School from Home*, everything has to be online. The purpose of this study to analyze the role of parents, especially mothers, in the use of gadgets in children in the province of DIY. The research method used is descriptive quantitative research with a survey. The data were analyzed statistically using percentages and presented descriptively to reveal the mothers' role in the use of gadgets by children. The results showed that in the Special Region of Yogyakarta, the mothers' role in the use of gadgets by children was in the medium category, reaching 44.8%. The roles, based on the parenting aspect, were divided into two: control and warmth. In the former dimension, 41.2% was in the medium category, and 24.8% was in the low category. Meanwhile, in the latter, 34% was medium, and 31% was high. The roles, especially those in the medium category, were influenced by several factors, such as education, parents' perceptions of using gadgets during the *School from the Home* period, and the children's entertainment media. The findings of this study have implications for parents, especially mothers, to increase assistance in the use of gadgets for children.

Keywords: gadget, mother, early childhood

Pendahuluan

Zaman milenial membawa banyak perubahan di segala aspek kehidupan. Salah satunya perkembangan yang pesat di bidang teknologi, dapat dilihat semakin tingginya penggunaan gawai di masyarakat termasuk pada kalangan anak usia dini. Survei yang dilakukan *The Asian Parents Insight* bersama *Samsung Kidstime* yang dilakukan di Malaysia, Indonesia, Thailand, Singapore, dan Philippines didapatkan hasil 98% anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gawai dan 14% diantaranya memiliki gawai pribadi (Nalika, 2014). Survei lain yang dilakukan e-Marketer sebuah

✉ Corresponding Author

Address : Yogyakarta, Indonesia
Email : widyandaridevi@gmail.com

Publisher: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga,
Yogyakarta.

web yang menyediakan data penelitian digital, menunjukkan peningkatan penggunaan gawai sebanyak 45 juta dari tahun 2015 sampai 2018 (eMarketer, 2014). Penelitian lain dilakukan oleh Zaini dan Soenarto (2019) menemukan bahwa 94% anak usia 4-6 tahun di Yogyakarta sudah menggunakan gawai. Berdasarkan data yang dipaparkan dapat dilihat demografi penggunaan gawai mengalami peningkatan yang signifikan terutama pada anak usia dini baik di dalam maupun di luar negeri.

Tingginya penggunaan gawai pada anak dilatar belakangi oleh persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai sebagai media pembelajaran anak, pengenalan teknologi, serta untuk mempermudah orang tua dalam pengasuhan (Marsal & Hidayati, 2017; Rozalia, 2017). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK ABA Al-Furqon, terdapat 16 anak dari kelas B2 telah mengenal dan mampu mengoperasikan gawai. Hal ini terlihat dari sikap orang tua pada saat menjemput anak, mereka mengizinkan anak membuka aplikasi *youtube* dengan tujuan agar anak tidak mengganggu para orang tua yang sedang berbicara dan mengatakan sengaja memberikan *smartphone* pribadi kepada anak dengan tujuan pengenalan teknologi. Begitu pun dengan anak, ketika proses pembelajaran telah selesai hal pertama kali yang diminta oleh anak kepada guru adalah gawainya. Anak meminta gawai supaya mereka dapat melihat video balap motor di *youtube* bersama teman-temannya. Terdapat empat anak menggunakan gawai pada jam istirahat tanpa pengawasan ibu sehingga anak mengakses lagu “Entah apa yang merasukimu, Cendol Dawet, dan Aisyah ku Jatuh Cinta” yang jika dilihat dari liriknya kurang sesuai dengan usia anak.

Observasi lain yang peneliti lakukan di Dusun Mangli Kabupaten Gunung Kidul, dua anak usia 6 tahun mengatakan mengetahui situs porno dari pemuda di sekitar rumahnya dan sudah pernah mengakses tanpa sepengetahuan ibunya saat ibunya berjualan. Serupa dengan penelitian yang dilakukan Irmayanti (2018) dua dari enam ibu tidak terlibat dalam penggunaan gawai pada anak dikarenakan kurangnya pemahaman ibu terkait penggunaan gawai dan persepsi ibu jika mendampingi anak bermain gawai akan membuat pekerjaan rumah lainnya terkendala. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan (Pramudiyani, 2020) orang tua yang menerapkan pola asuh demokrasi dan menerapkan batasan penggunaan gawai pada anak dapat memberikan dampak positif.

Bentuk pendampingan dan pengawasan orang tua menurut Lestari (2012) dapat berupa kontrol, pemantauan terhadap kegiatan anak, dukungan, keterlibatan orang tua, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak, kedekatan, serta pendisiplinan. Menurut Warisyah (2015) sangat dibutuhkan pendampingan dialogis, pengawasan, serta *modelling* yang baik dari orang tua dalam penggunaan gawai. *Modelling* dari orang tua berperan penting karena anak belajar dengan cara meniru. Bandura menyatakan manusia lebih cepat belajar dengan cara mengamati, mengingat, kemudian meniru tingkah laku orang lain (Crain, 2015). Orang tua terutama ibu sebagai model pertama dan utama bagi anak akan menurunkan cara berperilaku dan berfikir yang akan ditiru anak (Yusuf, 2014). Baik atau buruknya *modelling* yang diberikan keluarga maka akan mempengaruhi perilaku penggunaan gawai pada anak (Musfah, 2018). Sehingga semakin banyak orang tua yang menggunakan gawai maka akan memperbesar peluang anak untuk mengimitasi perilaku tersebut.

Berbagai penelitian telah menunjukkan adanya pola yang berbeda terkait perilaku orang tua dalam pendampingan penggunaan gawai pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Kiftiyah, Sagita & Ashar (2017) ibu yang mendampingi, mengawasi, dan memilihkan tayangan video dari *youtube* untuk anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, kognitif, dan konsentrasi. Sementara perlakuan lain ditunjukkan orang tua yang menerapkan pola asuh demokrasi dan menerapkan batasan penggunaan gawai pada anak dapat memberikan dampak positif (Pramudiyani, 2020). Perlakuan berbeda ditunjukkan melalui penelitian yang dilakukan Zaini & Soenarto (2019) bahwa orang tua telah memberikan gawai sejak anak berusia 2 tahun tanpa memberikan batasan penggunaan yang jelas dengan alasan agar anak tidak *rewel*, mengganggu pekerjaan, serta meminta *smartphone* pribadi orang tuanya. Berdasarkan penjabaran di atas terdapat perlakuan dan motivasi orang tua yang berbeda-beda dalam pemberian dan penggunaan gawai pada anak.

Penggunaan gawai yang sesuai dengan takaran anak serta didampingi oleh orang tua terutama ibu dapat memberikan dampak positif seperti peningkatan kemampuan kognitif anak, melatih daya imajinasi, meningkatkan kreatifitas, dan mempermudah orang tua dalam memberikan media pembelajaran (Ranjan et al., 2010). Sebaliknya penggunaan gawai secara berlebih dan tanpa peran pendampingan orang tua dapat memberikan dampak negatif seperti penurunan ketajaman penglihatan, obesitas, gangguan belajar, serta kurangnya kemampuan bersosialisasi dengan orang lain (Rudyanto, 2018; Sundus, 2018). Dampak negatif gawai tentunya dapat dihindari dengan dukungan berbagai pihak seperti keluarga, sekolah, dan teman sebaya (Graafland, et al., 2018).

Orang tua terutama ibu sebagai bagian terdekat anak harus melakukan pengawasan, pendampingan, dan membimbing anak saat menggunakan gawai (Kurnia et al., 2017). Bentuk pendampingan dan pengawasan orang tua menurut Lestari (2018) dapat berupa kontrol, pemantauan terhadap kegiatan anak, dukungan, keterlibatan orang tua, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak, kedekatan, serta pendisiplinan. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini membahas tentang survei peran Ibu dalam pendampingan penggunaan gawai pada anak khususnya di Yogyakarta.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif jenis survei karena besarnya populasi dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang terdiri dari 1 Kota dan 4 Kabupaten. Populasi dalam penelitian ini merupakan ibu dalam usia produktif 25-34 tahun di Provinsi Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *cluster random sampling* dikarenakan luasnya wilayah populasi. Perhitungan sampel minimum menggunakan rumus *slovin* sehingga membutuhkan 400 sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah ibu dalam usia produktif yang memiliki anak usia 4-6 tahun di Provinsi DIY.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui *google form* keempat Kabupaten dan satu Kota. Kuesioner peran ibu terdiri dari 22 item pertanyaan. 20 pertanyaan dengan pilihan jawaban Selalu (S) bernilai 5, Sering (SR) bernilai 4, Kadang (K) bernilai 3, Hampir Tidak Pernah (HTP) bernilai 2 dan Tidak Pernah (TP) bernilai 1 serta 2 item pertanyaan terbuka. Adapun kisi-kisi kuesioner penelitian ini berdasarkan teori Maccoby & Martin (1983) yang menyatakan pengasuhan terdiri dari dua aspek besar yaitu kehangatan dan kontrol. Indikator pada aspek kehangatan tersusun atas perhatian terhadap kebutuhan anak, dukungan emosional terhadap anak, komunikasi dua arah antara anak dan orang tua, melakukan aktivitas bersama, dan perawatan terhadap diri anak. Sementara indikator pada dimensi kontrol terdiri atas batasan terhadap kegiatan anak, pemberian aturan terhadap kegiatan anak, melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak serta campur tangan dalam kegiatan anak.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif sehingga data disajikan dalam bentuk tabel dan persentase untuk melihat tinggi rendahnya peran ibu dalam penggunaan gawai pada anak usia dini.

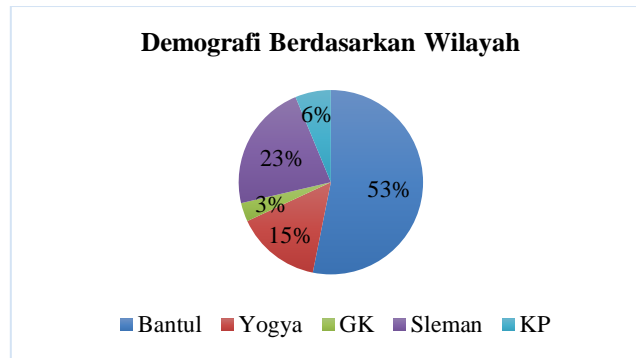
Hasil Penelitian dan Analisis

Data Demografi Responden

Pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dari Kota Yogyakarta, Kabupaten Bantul, Kulon Progo, Sleman, dan Gunung Kidul. Adapun data demografi responden ditampilkan pada gambar 1.

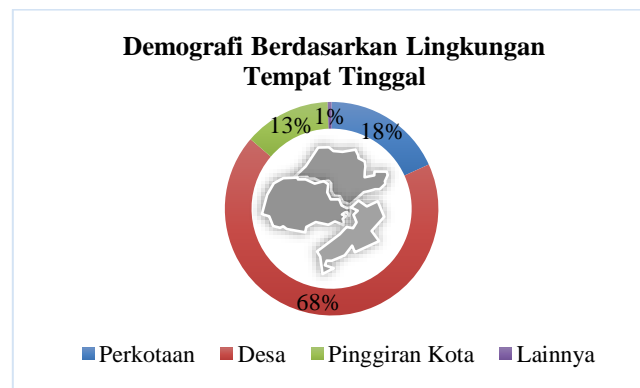
Berdasarkan wilayah, jumlah sampel paling besar berasal dari Kabupaten Bantul dengan jumlah 53%. Hal ini dikarenakan penyebaran kuesioner penelitian dibantu oleh rekan-rekan peneliti dan sekolah mitra Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Ahmad Dahlan yang berada di Kabupaten Bantul. Wilayah dengan jumlah responden terbesar kedua yaitu Kabupaten Sleman dengan jumlah responden 23%, Kota Yogyakarta mendapatkan jumlah responden 15% dan Kabupaten Kulon Progo dengan jumlah responden 6%. Wilayah Kabupaten Gunung Kidul mendapatkan jumlah responden 3% dan merupakan wilayah yang paling sedikit jumlah

respondennya. Hal ini dikarenakan kurangnya akses internet pada wilayah tersebut, keterbatasan masyarakat dalam penggunaan gawai serta kurangnya relasi peneliti pada wilayah Gunung Kidul.



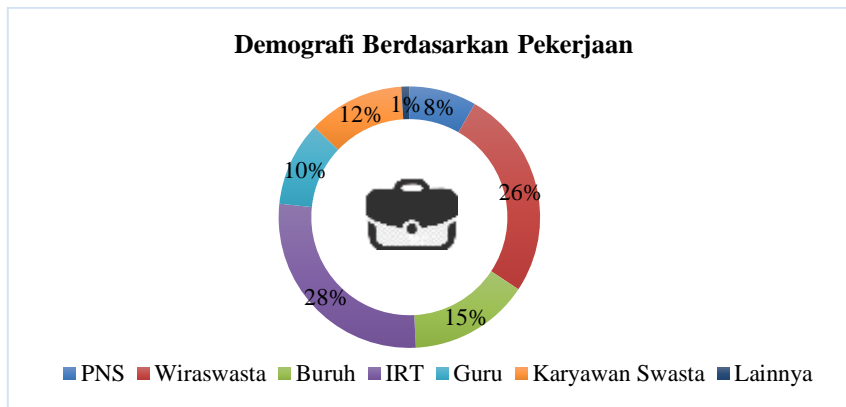
Gambar 1. Demografi Berdasarkan Wilayah

Demografi berdasarkan lingkungan tempat tinggal dibagi menjadi 4 kategori yaitu perkotaan, desa, pinggiran kota, dan lainnya. Dari 335 responden 68% berada pada lingkungan pedesaan, 18% berada di lingkungan perkotaan, 13% berada pada lingkungan pinggiran kota dan 1% berada pada perumahan padat penduduk. Dapat dilihat dari data tersebut lingkungan pedesaan merupakan lingkungan tempat tinggal yang mendapatkan responden paling banyak yaitu sebesar 68% atau 228 responden. Hal tersebut dikarenakan berdasarkan wilayah responden paling banyak berada pada Kabupaten Bantul yang sebagian besar wilayah topografinya merupakan pedesaan.



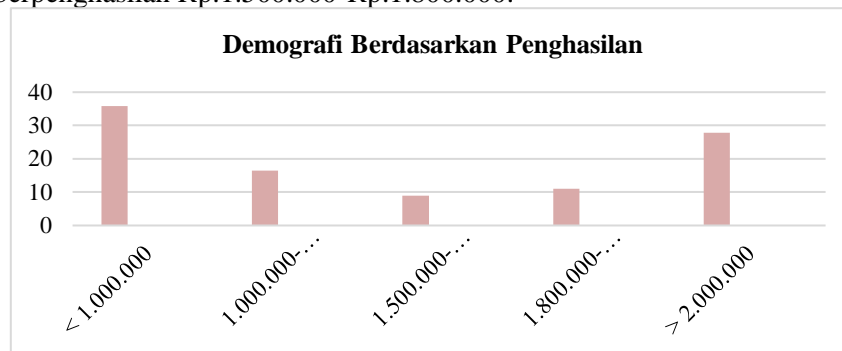
Gambar 2. Demografi Berdasarkan Lingkungan Tempat Tinggal

Berdasarkan pekerjaan dari 335 responden, 28% berprofesi sebagai ibu rumah tangga (IRT), 26% berprofesi sebagai wiraswasta, 15% berprofesi sebagai buruh, 12% berprofesi sebagai karyawan swasta, 10% berprofesi sebagai guru, 8% berprofesi sebagai PNS dan 1% lainnya. Berdasarkan data yang telah ditampilkan dapat dilihat bahwa profesi terbanyak adalah ibu rumah tangga dan profesi paling sedikit yaitu 1% adalah lainnya yang dalam hal ini merupakan perawat.



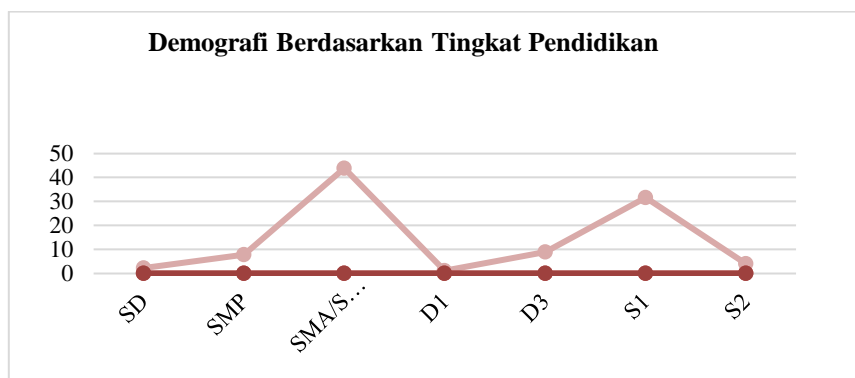
Gambar 3. Demografi Berdasarkan Pekerjaan

Demografi berdasarkan penghasilan dari 335 responden, 36% diantaranya memiliki penghasilan kurang dari Rp. 1.000.000 per bulan. Pada posisi kedua 28% responden memiliki penghasilan lebih dari Rp. 2.000.000 per bulan, 16% responden berpenghasilan Rp.1.000.000-Rp.1.500.000 per bulan, 11% responden berpenghasilan Rp.1.800.000-Rp 2.000.000, dan 9% responden berpenghasilan Rp.1.500.000-Rp.1.800.000.



Gambar 4. Demografi Berdasarkan Penghasilan

Gambar 3. dapat dilihat dari 335 responden, terdapat 44% dengan pendidikan terakhir SMK/SMA/SMU, 32% lulusan sarjana (S1), 9% berpendidikan Diploma III, 8% dengan pendidikan terakhir SMP, 4% lulusan Magister (S2), 2% responden dengan pendidikan terakhir sekolah dasar, dan 1% dengan pendidikan Diploma I.



Gambar 5. Demografi Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Setelah melihat pemaparan data demografi responden berdasarkan wilayah, lingkungan tempat tinggal, pekerjaan, penghasilan per bulan dan pendidikan dapat dilihat responden dalam penelitian ini dominan bertempat tinggal di Kabupaten Bantul dengan kondisi lingkungan tempat

tinggal desa. Sementara dari segi pekerjaan dan penghasilan responden dominan ibu rumah tangga (IRT) dengan penghasilan/bulan < Rp.1.000.000.

Peran Ibu dalam Penggunaan Gawai di Provinsi DIY

Kategorisasi peran ibu dalam penggunaan gawai di Provinsi DIY menjadi Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah dan Sangat Rendah didasarkan pada rumusan data empirik kategori peran ibu sebagai berikut:

Tabel 1. Rumusan Data Empirik Peran Ibu

Rumusan	Kategori/ Interval	Skore Skala
$M + 1,5SD < X$	Sangat Tinggi	$85 < X$
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Tinggi	$76 < X \leq 85$
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Sedang	$67 < X \leq 76$
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Rendah	$59 < X \leq 67$
$X \leq M - 1,5SD$	Sangat Rendah	$X \leq 59$

Hasil pengumpulan data peran ibu dalam penggunaan gawai pada anak berdasarkan teori Maccoby & Martin (1983) dari 335 responden yang berpartisipasi dalam penelitian, 150 di antaranya berada pada kategori sedang dengan persentase 44,8%. Posisi kedua 82 responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 24,5%. Pada kategori sangat tinggi menunjukkan frekuensi responden sebanyak 16 ibu dengan persentase 4,8%, kategori rendah memiliki frekuensi 63 responden dengan 8,8% dan kategori sangat rendah mendapatkan 24 responden dengan persentase 7,2%.

Tabel 2. Peran Ibu di Provinsi DIY

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Ibu	Sangat Tinggi	16	4,8%
	Tinggi	82	24,5%
	Sedang	150	44,8%
	Rendah	63	18,8%
	Sangat Rendah	24	7,2%

Berdasarkan data yang telah ditampilkan dapat dilihat peran Ibu di Provinsi DIY masuk dalam kategori sedang. Artinya peran ibu sudah cukup baik, karena: (a)ibu sudah berusaha melakukan pendampingan saat anak bermain gawai. Hal ini sesuai dengan indikator perhatian dengan kebutuhan anak, (b)ibu telah ikut serta memilihkan konten yang boleh diakses anak. Hal ini sesuai dengan indikator campur tangan orang tua terhadap aktivitas anak, (c)ibu telah menemani anak saat bermain gawai meskipun terkadang melakukan aktivitas lain di sekitar anak. Hal ini sesuai dengan indikator melakukan aktivitas bersama anak, (d)ibu telah memperhatikan cara anak menggunakan gawai sesuai dengan indikator perawatan terhadap kebutuhan anak, (d) ibu juga telah mengajak anak berkomunikasi terkait dampak positif dan negatif gawai sesuai dengan indikator komunikasi dua arah antara anak dan orang tua.

Pada sisi lain, ibu belum konsisten dalam membuat aturan penggunaan gawai sesuai dengan indikator pemberian aturan terhadap kegiatan anak. Ibu belum menganalisis efek yang timbul dari konten yang dikonsumsi anak kurang sesuai dengan indikator melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak. Serta ibu belum memperhatikan perubahan emosi saat anak bermain gawai kurang sesuai dengan indikator pemberian dukungan emosional. Sependapat dengan Kurnia et al., (2017) peran ibu dalam penggunaan gawai meliputi keaktifan ibu dalam memilihkan konten yang diakses anak, memperhatikan pencahayaan layar gawai, memperhatikan jarak pandang antara gawai dan anak, membuat aturan yang jelas terkait durasi serta intensitas penggunaan gawai, membangun ikatan emosional, dan mengajak anak berkomunikasi.

Peran Ibu dalam Penggunaan Gawai Berdasarkan Dimensi Pengasuhan

Pengasuhan terdiri atas dimensi kehangatan dan dimensi kontrol (Maccoby & Martin, 1983). Melihat hal tersebut maka peneliti akan menganalisis data berdasarkan dimensi pengasuhan.

Dimensi kehangatan terdiri atas 12 butir pertanyaan dengan pilihan jawaban Selalu, Sering, Kadang, Hampir Tidak Pernah dan Tidak Pernah serta 1 pertanyaan terbuka. Adapun kategorisasi peran ibu pada dimensi kehangatan menjadi Sangat tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah dan Sangat rendah didasarkan pada ketentuan berikut:

Tabel 3. Rumusan Data Empirik Dimesi Kehangatan

Rumusan	Kategori/ Interval	Skore Skala
$M + 1,5SD < X$	Sangat Tinggi	$52 < X$
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Tinggi	$46 < X \leq 52$
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Sedang	$41 < X \leq 46$
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Rendah	$35 < X \leq 41$
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah	$X \leq 35$

Tabel 3. menjelaskan dimensi kehangatan dari 335 responden 15 responden atau 4,5% berada pada kategori sangat tinggi, 104 responden atau 31% pada kategori tinggi, 114 responden atau 34% berada pada kategori sedang, 77 responden atau 23% pada kategori rendah dan 25 responden atau 7,5% berada pada kategori sangat rendah. Dapat dilihat bahwa peran ibu pada dimensi kehangatan berada pada kategori sedang-tinggi.

Tabel 4. Peran ibu dalam penggunaan gawai pada dimensi kehangatan

Dimensi	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kehangatan	Sangat tinggi	15	4,5%
	Tinggi	104	31%
	Sedang	114	34%
	Rendah	77	23%
	Sangat rendah	25	7,5%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa peran ibu pada dimensi kehangatan berada pada kategori sedang-tinggi. Artinya ibu cenderung menggunakan kehangatan dalam pendampingan penggunaan gawai pada anak namun rendah pada pengontrolan. Terlihat ketika ibu mengetahui konten yang sedang *trend* dan disukai anak serta mengunduh video atau permainan yang disukai anak, hal ini sesuai dengan indikator dimensi kehangatan perhatian terhadap kebutuhan anak. Ibu juga memperhatikan jarak pandang antara anak dan gawai yang sesuai dengan indikator perawatan terhadap diri anak. Selanjutnya ibu mencoba mengalihkan perhatian anak terhadap gawai dengan mengajak anak melakukan aktivitas lain seperti membersihkan rumah atau memasak hal ini sesuai dengan indikator dimensi kehangatan melakukan aktivitas bersama. Mengajak anak berkomunikasi terkait dampak positif maupun negatif gawai sesuai dengan indikator komunikasi dua arah antara anak dengan orang tua. Sesuai dengan penuturan Maccoby dan Martin (1983) dimensi kehangatan ditandai dengan pengawasan dan keterlibatan orang tua dalam kegiatan anak, dukungan emosional kepada anak, komunikasi dua arah serta perawatan terhadap diri anak (Bjorklund & Blasi, 2012).

Dimensi pengasuhan kedua merupakan dimensi kontrol yang terdiri dari 8 butir item pertanyaan dengan pilihan jawaban Selalu, Sering, Kadang, Hampir Tidak Pernah, dan Tidak Pernah serta 1 butir pertanyaan terbuka. Selanjutnya jawaban responden akan dikategorikan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan ketentuan pada tabel 5.

Tabel 5. Rumusan Data Empirik Dimesi Kehangatan

Rumusan	Kategori/ Interval	Skore Skala
$M + 1,5SD < X$	Sangat Tinggi	$34 < X$
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Tinggi	$30 < X \leq 34$
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Sedang	$26 < X \leq 30$
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Rendah	$22 < X \leq 26$
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah	$X \leq 22$

Pada dimensi control, berdasarkan proses kategorisasi diperoleh 16 responden atau 4,8% berada pada kategori sangat tinggi, 74 responden atau 22,1% berada pada kategori Tinggi, 138 responden atau 41,2% berada pada kategori Sedang, 83 responden atau 24,8% berada pada kategori Rendah dan 24 responden atau 7,2% berada pada kategori Sangat Rendah. Dapat diketahui peran ibu pada dimensi kontrol berada pada kategori sedang-rendah. Artinya ibu sudah melakukan pengontrolan pada proses pendampingan penggunaan gawai namun cenderung rendah.

Tabel 6. Peran ibu dalam penggunaan gawai pada dimensi kontrol

Dimensi	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kehangatan	Sangat tinggi	16	4,8%
	Tinggi	74	22,1%
	Sedang	138	41,2%
	Rendah	83	24,8%
	Sangat rendah	24	7,2%

Peran ibu pada dimensi kontrol berada pada kategori sedang-rendah. Tercermin dari sikap ibu yang sudah membuat aturan penggunaan gawai meskipun saat ini tidak berjalan dengan baik seperti dengan salah satu indikator dimensi kontrol pemberian aturan terhadap kegiatan anak. Ibu membatasi konten yang dapat diakses anak merujuk pada indikator batasan terhadap kegiatan anak. Ibu berusaha berada di dekat anak saat anak menggunakan gawai sesuai dengan indikator melakukan pengawasan terhadap aktivitas fisik. Sementara perlakuan lain yang ditunjukkan ibu belum konsisten dalam melakukan umpan balik maupun *recalling*. Selaras dengan pemikiran Maccoby dan Martin (1983), dimensi kontrol ditandai dengan pembatasan yang dilakukan orang tua terhadap kegiatan anak, pemberian aturan, melakukan pengawasan, dan campur tangan terhadap kegiatan anak (Wilson et al., 2012).

Pembahasan

Peran Ibu dalam Penggunaan Gawai di Provinsi DIY

Berdasarkan tabel peran ibu dalam penggunaan gawai di provinsi Yogyakarta dapat dilihat peran ibu dari 335 responden 4,8% atau 16 responden berada pada kategori sangat tinggi, 24,5% pada kategori tinggi, 44,8% pada kategori sedang, 18,8% pada kategori rendah dan 7,2% pada kategori sangat rendah. Dapat dilihat bahwa peran ibu dominan masuk dalam kategori sedang dengan 44,8%. Artinya peran ibu sudah cukup baik karena ibu sudah berusaha melakukan pendampingan, ikut serta dalam memilihkan konten, memperhatikan cara anak menggunakan gawai, mengajak anak berkomunikasi terkait dampak positif dan negatif gawai. Namun pada sisi lain ibu belum konsisten dalam membuat aturan penggunaan gawai, belum menganalisis efek yang timbul dari konten yang dikonsumsi anak serta ibu belum memperhatikan perubahan emosi saat anak bermain gawai. Peran ibu dalam penggunaan gawai meliputi keaktifan ibu dalam memilihkan konten yang diakses anak, memperhatikan pencahayaan layar gawai, memperhatikan jarak pandang antara gawai dan anak, membuat aturan yang jelas terkait durasi serta intensitas penggunaan gawai, membangun ikatan emosional, dan mengajak anak berkomunikasi Wulansari, (2017).

Peran ibu masuk dalam kategori sedang dapat dipengaruhi oleh berbagai hal salah satunya pendidikan terakhir ibu. Dari 335 responden mayoritas ibu dengan pendidikan terakhir SMK/SMA. Menurut penelitian yang dilakukan Irmayanti (2018) menunjukkan ibu dengan tingkat pendidikan SMK/SMA memiliki pemahaman penggunaan gawai cukup baik namun masih mengalami hambatan dalam menemukan cara-cara menarik saat melakukan pendampingan. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Genc (2014) bahwa ibu yang memiliki pendidikan terakhir SMK/SMA memiliki pemahaman pengoperasian dan aturan penggunaan untuk anak lebih rendah dari ibu yang memiliki pendidikan terakhir S1. Berdasarkan dukungan penelitian terdahulu dimungkinkan pengetahuan yang dimiliki ibu terkait penggunaan gawai belum disertai oleh kemampuan keterampilan ibu dalam proses pendampingan kepada anak sehingga secara umum peran ibu masuk dalam kategori sedang.

Selain faktor pendidikan, peran ibu dalam penggunaan gawai juga dipengaruhi oleh persepsi ibu terhadap penggunaan gawai pada anak. *School from home* mengharuskan anak melakukan kegiatan pembelajaran secara daring seperti mengirimkan hafalan surah, video, atau foto kegiatan belajar di rumah. Hal ini membuat anak akan menggunakan gawai di luar jadwal yang telah ditentukan. Sesuai dengan penuturan Ranjan et al., (2010); Sri (2017) penggunaan gawai pada anak dilatar belakangi oleh berbagai hal salah satunya persepsi orang tua tentang manfaat gawai sebagai media pembelajaran anak.

Faktor yang mempengaruhi peran ibu selanjutnya adalah lingkungan. Selama masa pandemi covid-19, masyarakat diminta untuk melakukan pekerjaan dari rumah dan sekolah *online* sehingga ibu menggunakan gawai sebagai media komunikasi dan bekerja sementara anak memiliki lebih banyak waktu luang di rumah. Banyaknya waktu luang membuat anak merasa bosan karena tidak diperbolehkan bermain di luar rumah sementara ibu harus melakukan kegiatan lain sehingga gawai menjadi alternatif hiburan yang diberikan ibu untuk anak agar tetap tenang di dalam rumah dan tidak mengganggu pekerjaan ibu. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yee, Seok, & Hashmi (2016) penggunaan gawai pada anak bertujuan agar anak tenang di dalam rumah dan tidak merasa bosan. Penggunaan gawai sebagai media hiburan dan media pembelajaran haruslah seimbang dengan tetap memperhatikan durasi, intensitas dan cara penggunaan yang sesuai untuk anak (Chen, et all., 2019).

Penggunaan gawai dengan takaran yang sesuai dapat memberikan dampak positif seperti peningkatan kreativitas anak, kemampuan berkompetisi anak dan perkembangan kognitif. Penggunaan gawai berlebih atau tidak sesuai takaran dapat menyebabkan imitasi perilaku negatif, gangguan belajar, penurunan ketajaman penglihatan dan depresi (Machmud, 2018). Ibu sebagai bagian terdekat dengan anak haruslah melakukan pendampingan, pengawasan dan memberikan arahan agar anak terhindar dari dampak negative gawai.

Peran Ibu dalam Penggunaan Gawai Berdasarkan Dimensi Pengasuhan

Pengasuhan yang dilakukan ibu dipengaruhi oleh dua dimensi besar yaitu dimensi kehangatan dan dimensi kontrol. Pada dimensi kehangatan dari 335 responden 15 responden atau 4,5% berada pada kategori sangat tinggi, 104 responden atau 31% pada kategori tinggi, 114 responden atau 34% berada pada kategori sedang, 77 responden atau 23% pada kategori rendah dan 25 responden atau 7,5% berada pada kategori sangat rendah. Dapat dilihat bahwa peran ibu pada dimensi kehangatan berada pada kategori sedang-tinggi. Artinya ibu cenderung menggunakan kehangatan dalam pendampingan penggunaan gawai pada anak.

Hal ini terlihat ketika ibu ikut memilihkan konten yang diakses anak, mengunduh video atau permainan yang disukai anak, berkomunikasi terkait dampak positif maupun negative gawai, mengetahui konten-konten yang sedang *trend* dan disukai anak serta memperhatikan jarak pandang antara anak dan gawai. Sesuai dengan penuturan Maccoby dan Martin (1983) dimensi kehangatan ditandai dengan pengawasan dan keterlibatan orangtua dalam kegiatan anak, dukungan emosional kepada anak, komunikasi dua arah serta perawatan terhadap diri anak (Bjorklund & Blasi, 2012:529).

Berdasarkan penjabaran sebelumnya dapat diketahui bahwa ibu cenderung lebih tinggi menggunakan kehangatan dalam melakukan pendampingan penggunaan gawai pada anak namun cenderung rendah dalam melakukan pengontrolan saat pendampingan penggunaan gawai. Hal ini dikarenakan berdasarkan lingkungan tempat tinggal responden dominan berasal dari lingkungan pedesaan sehingga orangtua memiliki karakteristik mengedepankan diskusi dan musyawarah terhadap kegiatan yang akan dilakukan anak, menjalin komunikasi yang baik dengan anak, penanaman nilai-nilai saling menghargai, mengajarkan tatakrama antara anak dan orangtua serta melakukan aktifitas bersama-sama. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadia (2015) orangtua pedesaan lebih memiliki pola asuh yang phangat, mengedepankan musyawarah, menanamkan nilai-nilai saling menghormati, tanggung jawab dan saling bekerja sama.

Dapat disimpulkan bahwa lingkungan tempat tinggal sangat mempengaruhi peran ibu terhadap penggunaan gawai pada anak usia dini. Lingkungan yang mengedepankan musyawarah dan komunikasi yang baik akan mendorong orangtua untuk mengikuti pola-pola yang berlaku

dimasyarakat begitu pula sebaliknya (Lestari, 2018) Didukung oleh penuturan Darling & Steinberg peran dan pengasuhan yang diterapkan orangtua terhadap anak sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya disuatu wilayah (Etikawati et al., 2019).

Rendahnya dimensi kontrol dalam penggunaan gawai juga kemungkinan dilatar belakangi oleh responden yang mayoritas adalah ibu rumah tangga sehingga pengasuhan yang diberikan lebih cenderung hangat, membimbing dengan sabar, memberi respon positif dan tidak tega memberikan hukuman kepada anak. Berbeda dengan pengasuhan yang dilakukan oleh ayah yang lebih tegas dalam memberikan bimbingan dan batasan. Menurut Brooks (1999, dalam Irmayanti, 2018) salah satu bentuk keterlibatan ibu dalam pengasuhan ditandai dengan interaksi positif antara ibu dan anak seperti memberi pujian kepada anak, penuh kasih sayang dan menumbuhkan perasaan positif. Didukung oleh Adawiah (2017) seorang ibu pada umumnya lebih memahami perasaan anak dan cenderung kurang tegas atau otoriter dalam pengasuhan bila dibandingkan dengan seorang ayah.

Selain itu, dimensi kontrol cenderung rendah juga dapat disebabkan oleh rentang usia anak dalam penelitian. Adapun yang dimaksud anak usia dini dalam penelitian ini berkisar 4-6 tahun sehingga orangtua masih menerapkan pengasuhan dengan kasih sayang, lemah lembut, menjadi teman bermain anak dan berusaha memenuhi keinginan anak. Hal tersebut dapat dimungkinkan membuat jawaban responden cenderung lebih rendah pada dimensi kontrol dan tinggi pada dimensi kehangatan. Menurut Padjrin (2016) untuk anak usia 0-7 tahun bimbingan dan pola asuh yang diberikan membutuhkan ketelatenan dari kedua orangtua. Orangtua dapat membimbing dan mendidik anak dalam suasana yang menyenangkan dan penuh kasih sayang. Didukung oleh Ganevi (2013) sikap orangtua terutama ibu saat membimbing anak harus dapat memberikan kenyamanan dan menghindari perilaku yang dapat berdampak negative pada anak.

Berdasarkan pertanyaan terbuka dapat dilihat pola-pola pendampingan secara umum yang dilakukan ibu seperti ikut memilihkan konten yang akan diakses anak, mengetahui konten yang sedang *trend* dan disukai anak, memberikan batasan waktu saat anak meminta gawai, memberikan pengertian terkait hal-hal yang boleh dilihat, tidak boleh dilihat yang boleh diakses dan tidak boleh diakses, menemani anak meskipun terkadang melakukan aktifitas lain disekitar anak. Berbeda dengan sebelumnya, terdapat responden yang mengungkapkan bahwa mereka tidak memperhatikan hal tersebut. Artinya ibu mengizinkan anak mengakses konten yang anak sukai, tidak membatasi durasi maupun intensitas penggunaan gawai serta tidak melakukan tanya jawab atau recalling setelah anak menggunakan gawai.

Bentuk-bentuk keterlibatan yang telah disebutkan dapat dilihat peran ibu sudah cukup baik dalam pendampingan penggunaan gawai pada anak. Menurut Zulfritria (2019) bentuk keterlibatan ibu dalam penggunaan gawai meliputi pemberian penjelasan terkait dampak positif dan negatif gawai serta menetapkan batasan waktu penggunaan. Disisi lain terdapat ibu yang belum berperan terhadap penggunaan gawai pada anak. Hal tersebut tentunya kurang ideal dikarenakan menurut Prasanti (2016) ibu berkewajiban untuk ikut mengawasi, mengontrol, memberi penjelasan dan menyaring informasi yang diterima anak saat bermain gawai.

Sementara untuk mencegah dampak negatif gawai ibu dominan menjawab mencoba mengalihkan perhatian anak terhadap gawai dengan mengajak anak melakukan aktifitas lain seperti membersihkan rumah atau memasak. Jawaban dominan selanjutnya ibu menyatakan bahwa mereka mengunduh video yang akan dikonsumsi anak untuk menghindari anak mengakses youtube. Ibu juga menyatakan bahwa mereka memeriksa riwayat tontonan anak meskipun belum konsisten. Jawaban lainnya terdapat ibu yang menyatakan tidak memahami cara mencegah dampak negative gawai, belum berfikir tentang dampak negative gawai serta membebaskan anak mengakses gawai karena percaya anak akan merasa bosan dengan sendirinya. Tentunya hal ini kurang sesuai karena seorang ibu seharusnya memperhatikan dan bertanggung jawab atas kesehatan serta keselamatan anak (Sri, 2017).

Ibu sebagai bagian terdekat anak sangat penting untuk memahami dan memberikan pendampingan dialogis, pengawasan, bimbingan serta modelling yang baik terkait penggunaan gawai (Warisyah, 2015). Hal ini dikarenakan saat ini ibu tidak dapat menolak perkembangan

teknologi sehingga yang dapat dilakukan adalah memberikan teladan cara penggunaan gawai secara bijak kepada anak.

Simpulan dan Saran

Penggunaan gawai pada anak di Provinsi DIY berada pada kategori sedang dengan 44,8%. Hal ini dipengaruhi oleh tingkat pendidikan terakhir ibu yang dominan lulusan SMK/SMA, persepsi orangtua terhadap penggunaan gawai pada anak sebagai media pembelajaran dan pengaruh lingkungan yang mendorong orangtua memberikan gawai sebagai media hiburan anak selama di rumah. Berdasarkan dimensi pengasuhan ibu cenderung lebih menggunakan kehangatan pada pendampingan penggunaan gawai pada anak namun rendah pada dimensi kontrol. Hal ini dipengaruhi oleh responden yang dominan berada pada lingkungan tempat tinggal pedesaan sehingga orangtua memiliki karakteristik lebih hangat. Selanjutnya responden dalam penelitian ini mayoritas Ibu Rumah Tangga (IRT) sehingga pengasuhan yang diberikan cenderung hangat dan lemah lembut. Faktor lain yaitu usia anak dalam penelitian ini berkisar 4-6 tahun sehingga dimungkinkan jawaban responden lebih tinggi pada dimensi kehangatan.

Saran penelitian selanjutnya, berupa pengeksploaran faktor-faktor penyebab tingginya dimensi kehangatan dan rendahnya dimensi kontrol pada peran ibu. Mencari hubungan peran ibu terhadap penggunaan gawai berdasarkan data demografis seperti letak wilayah, penghasilan, pendidikan terakhir, lingkungan tempat tinggal dan pekerjaan.

Daftar Rujukan

- Adawiah, R. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya terhadap Pendidikan Anak: Studi pada Masyarakat Dayak (Studi pada Masyarakat Dayak di Kecamatan Halong Kabupaten Balangan). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 33–48.
- Bjorklund, David & Blasi, C. H. (2012). *Child & Adolescent Development*. Wadsworth.
- Chen, V. H., Goh, W. W. L., Bay, S., & Chen, V. H. (2019). Young School Children's Use of Digital Devices and Parental Rules. *Telematics and Informatics*, 32(4), 787–795. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.04.002>
- Crain, W. (2015). *Theories of Development Concepts and Applications*. Routledge.
- eMarketer. (2014). 2 Billion Consume Worldwide to Get Smart(phones) by 2016. <https://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-WorldwideSmartphones-by-2016/1011694>
- Etikawati, A. I., Siregar, J. R., Widjaja, H., & Jatnika, R. (2019). Mengembangkan Konsep dan Pengukuran Pengasuhan dalam Perspektif Kontekstual Budaya. *Buletin Psikologi*, 27(1), 1-14. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.41079>
- Ganevi, N. (2013). Pelaksanaan Program Parenting bagi Orang Tua dalam Menumbuhkan Perilaku Keluarga Ramah Anak (Studi Deskriptif di Pendidikan Anak Usia Dini Al-Ikhlas Kota Bandung). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2), 1–11.
- Genc, Z. (2014). Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 146, 55–60. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.086>
- Graafland, J. H., Burns, T., & Analyst, S. (2018). New Technologies and 21st Century Children : Recent Trends and Outcomes. *OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development)*, 2-60.
- Irmayanti, Y. (2018). *Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., Ashar, A. B., Departemen, M., & Republik, K. (2017). Peran Media Youtube Sebagai Sarana. *Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 199–208. <http://hdl.handle.net/11617/9276>
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*.

Prenada Media Group.

- Machmud, K. (2018). The Smartphone Use in Indonesian Schools: The High School Students' Perspectives. *Journal of Arts and Humanities*, 7(3), 33-40. <https://doi.org/10.18533/journal.v7i3.1354>
- Maccoby, E. E., & Martin, J. A. (1983). Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. In & E. M. H. P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of child psychology: Vol. 4. Socialization, personality, and social development* (Eds. 1-101). Wiley.
- Marsal, A., Hidayati, F., Studi, P., Informasi, S., & Manajemen, P. S. (2017). Pengaruh *Smartphone* terhadap Pola Interaksi Sosial pada Anak Balita di Lingkungan Keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau 1. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78-84. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v3i1.3529>
- Musfah, J. (2018). *Analisis Kebijakan Pendidikan Mengurangi Krisis Karakter Bangsa*. Prenada Media.
- Nadia. (2015). Pola Asuh Keluarga Petani di Desa Loklahung Kecamatan Loksado Kabupaten Hulu Sungai Selatan. *Pusat Pengelolaan Jurnal dan Penerbitan Jurnal Universitas Lambung Mangkurat*, 53(9), 1689-1699. <http://dx.doi.org/10.20527/jurnalsocius.v4i2.3308>
- Nalika, U. (2014). *Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study*. Asianparent Insights Mobile.
- Padjrin, P. (2016). Pola Asuh Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Intelektualita*, 5(1), 1-14. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v5i1.720>
- Pramudyani, A. V. R. (2020). The Effect of Parenting Styles for Children's Behaviour on Using Gadget at Revolution Industry. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51-59. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.520>
- Prasanti, D. (2016). Perubahan Media Komunikasi dalam Pola Komunikasi Keluarga di Era Digital. *Jurnal Commed*, 1(1), 2527-8673.
- Ranjan, J., Uduli, M., & Bis, R. (2010). *Addiction to Technological Gadgets and its Impact on Health and Lifestyle: A Study on College Students*. National Institute of Technology.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Rudyanto, R. (2018). Pengaruh Pemasaran Jejaring Media Sosial dan Keterkaitan Konsumen terhadap Niat Beli Konsumen. *Jurnal Manajemen dan Pemasaran Jasa*, 11(2), 177-200. <https://doi.org/10.25105/jmpj.v11i2.3126>
- Sri, C. (2017). *Bukan Supermom Tapi Smartmom*. Gudang Penerbit.
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 130-138.
- Wilson, Stephen Peterson, Gary Steinmetz, S. (2012). *Parent-Youth Relations: Cultural and Cross-Cultural Perspectives*. Routledge.
- Yee, H. K., Seok, C. B., & Hashmi, S. I. (2016). Why Gadget Usage among Preschoolers Should Matter to Teachers? A Pilot Study. *GESJ: Journal Of Education Science and Psychology*, 40(3), 678-689.
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya.